

Document made available under the Patent Cooperation Treaty (PCT)

International application number: PCT/JP04/017793

International filing date: 30 November 2004 (30.11.2004)

Document type: Certified copy of priority document

Document details: Country/Office: JP
Number: 2003-402307
Filing date: 01 December 2003 (01.12.2003)

Date of receipt at the International Bureau: 04 February 2005 (04.02.2005)

Remark: Priority document submitted or transmitted to the International Bureau in compliance with Rule 17.1(a) or (b)



World Intellectual Property Organization (WIPO) - Geneva, Switzerland
Organisation Mondiale de la Propriété Intellectuelle (OMPI) - Genève, Suisse

PCT/JP 2004/017793

日 本 国 特 許 庁
JAPAN PATENT OFFICE

03.12.2004

別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日 2 0 0 3 年 1 2 月 1 日
Date of Application:

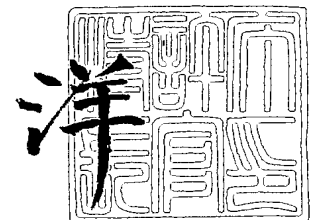
出 願 番 号 特 願 2 0 0 3 - 4 0 2 3 0 7
Application Number:
[ST. 10/C] : [J P 2 0 0 3 - 4 0 2 3 0 7]

出 願 人 コナミ株式会社
Applicant(s):

2 0 0 5 年 1 月 2 0 日

特許庁長官
Commissioner,
Japan Patent Office

小 川



出証番号 出証特 2 0 0 4 - 3 1 2 2 9 9 9

【書類名】 特許願
【整理番号】 P2153
【提出日】 平成15年12月 1日
【あて先】 特許庁長官殿
【国際特許分類】 A63F 5/04
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 楠田 和弘
【発明者】
 【住所又は居所】 東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号 コナミ株式会社内
 【氏名】 山口 泰功
【特許出願人】
 【識別番号】 000105637
 【氏名又は名称】 コナミ株式会社
【代理人】
 【識別番号】 100114258
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 福地 武雄
【選任した代理人】
 【識別番号】 100125391
 【弁理士】
 【氏名又は名称】 白川 洋一
【手数料の表示】
 【予納台帳番号】 150914
 【納付金額】 21,000円
【提出物件の目録】
 【物件名】 特許請求の範囲 1
 【物件名】 明細書 1
 【物件名】 図面 1
 【物件名】 要約書 1
 【包括委任状番号】 0301697

【書類名】 特許請求の範囲**【請求項 1】**

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための抽選テーブル、および前記抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する記憶部と、

前記抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する配当表データ作成部と、を備え、

前記表示部は、前記抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なうと共に、前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示することを特徴とするゲーム機。

【請求項 2】

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、

前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための複数種類の抽選テーブル、および前記各抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する記憶部と、

プレイヤーの選択操作を契機として、前記複数種類の抽選テーブルのいずれかを選択する選択部と、

前記選択された抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する配当表データ作成部と、を備え、

前記表示部は、前記選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なうと共に、前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示することを特徴とするゲーム機。

【請求項 3】

前記記憶部は、ペイアウト率を表わすデータを記憶し、

前記配当表データ作成部は、前記ペイアウト率を表わすデータに基づいて前記配当表データを作成することを特徴とする請求項 1 または請求項 2 記載のゲーム機。

【請求項 4】

前記表示部は、前記作成された配当表データに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときに、その役に特有の演出としての画像表示を行なうことを特徴とする請求項 1 から請求項 3 のいずれかに記載のゲーム機。

【請求項 5】

所定開始値の体力値を与えられたキャラクター同士を前記表示部に表示させ、いずれかの役の入賞が成立するたびに、他のキャラクターへ攻撃を与えることにより、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、前記入賞が成立した役に基づいて減少させ、他のキャラクターの体力値を所定終了値以下にすることを競う対戦ゲームを行なうことを特徴とする請求項 1 から請求項 4 のいずれかに記載のゲーム機。

【請求項 6】

複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行なう処理と、

前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための抽選テーブル、および前記抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する処理と、

前記抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する処理と、

前記抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なう処理と、

前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴とするゲームプログラム。

【書類名】明細書

【発明の名称】ゲーム機およびゲームプログラム

【技術分野】

【0001】

本発明は、表示領域で表示し得る複数種類のシンボルのデータに基づいて、複数の入賞役および各入賞役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成して表示するゲーム機またはゲームプログラムに関する。

【背景技術】

【0002】

従来のゲーム機、例えば、スロットマシンは、複数のリールを有し、各リールでシンボルの変動表示、または停止表示を行なう。そして、ライン上に特定のシンボルの組み合わせが揃うと入賞が成立してプレイヤーに配当が与えられる。このようなスロットマシンでは、例えば、ベリードアなどに、複数の入賞役とそれらの入賞役が成立したときの配当を表わす配当表が設けられている。この配当表が設けられていることによって、プレイヤーは狙うべき入賞役を考えたり、ゲームの結果成立した入賞役によってどのくらいの配当が得られるのかを確認したりすることができる。

【0003】

また、従来、対戦ゲームの要素を取り入れたスロットゲーム機が知られている。例えば、特開平8-196746号公報に開示されているスロットゲーム機は、複数桁の数字を第1および第2の数字表示部に表示し、これらの数字をランダムに変化させた後、第1および第2の確定手段でこれらの数字を確定し、その確定した各桁の数字を第1および第2の加算手段で加算する。そして、第1の数字表示部の数字の加算値と第2の数字表示部のそれとを比較し、大小比較手段において大小を判定する。この判定により大と判定した側のポイントマークをポイントマーク表示部で表示し、更に、第1の判定手段において、ポイントマークが先に所定数に達した側を勝者と判定する。一方、第2の判定手段において、両表示部の確定数字が特定の組み合わせである場合は、ポイントマークにかかわらず直ちに勝者と判定する。

【0004】

また、特開平5-7666号公報に開示されているトランプカード式ゲーム盤は、スタートボタンおよびストップボタン、並びにディーラ表示面およびプレイヤー表示面を備えている。スタートボタンが操作されると、それぞれにトランプカードをランダムに換えてディーラ表示面およびプレイヤー表示面に表示する。また、ストップボタンが操作されると、それぞれに1枚を停止させてディーラ表示面およびプレイヤー表示面に表示する。そして、1ゲームごとに所定の数ポイントずつ賭点として引かれるとともに勝てば配当のポイントが加算される。プレイヤーの持点表示面にはディーラとプレイヤーのトランプカードの数値の差が勝ち点または負け点として加減されながら表示される。

【特許文献1】特開平8-196746号公報

【特許文献2】特開平5-7666号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

しかしながら、従来のゲーム機では、複数の入賞役とそれらの入賞役が成立したときの配当を表わす配当表は、予め決められており、任意にその構成を変更することはできなかった。このため、入賞役が成立したときの配当は、画一的なものとなっていた。このように画一化されているものを、より柔軟に捉え直すことによって、プレイヤーの興味を掻き立てるゲームを実現することができると考えられる。

【0006】

本発明は、このような事情に鑑みてなされたものであり、ゲーム毎に配当表の構成を変更することができるゲーム機およびゲームプログラムを提供することを目的とする。

【課題を解決するための手段】

【0007】

(1) 本発明のゲーム機は、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための抽選テーブル、および前記抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する記憶部と、前記抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する配当表データ作成部と、を備え、前記表示部は、前記抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なうと共に、前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示することを特徴としている。

【0008】

このように、抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、抽選テーブルのデータに応じて配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0009】

(2) また、本発明のゲーム機は、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行ない得る表示部と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための複数種類の抽選テーブル、および前記各抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する記憶部と、プレイヤーの選択操作を契機として、前記複数種類の抽選テーブルのいずれかを選択する選択部と、前記選択された抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する配当表データ作成部と、を備え、前記表示部は、前記選択された抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なうと共に、前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示することを特徴としている。

【0010】

このように、プレイヤーの選択操作を契機として、選択されたいずれかの抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、プレイヤーの選択操作に応じて、表示し得るシンボルと共に配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルデータが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を、プレイヤーの判断で任意に変更することができる。その結果、成立し得る入賞役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0011】

(3) また、本発明のゲーム機は、前記記憶部は、ペイアウト率を表わすデータを記憶し、前記配当表データ作成部は、前記ペイアウト率を表わすデータに基づいて前記配当表

データを作成することを特徴としている。

【0012】

このように、ペイアウト率を表わすデータに基づいて配当表データを作成するので、プレイヤーが得る払い出しの期待値、または店舗側が得る利益の期待値に合うように配当表を作成することができる。

【0013】

(4) また、本発明のゲーム機は、前記表示部は、前記作成された配当表データに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときに、その役に特有の演出としての画像表示を行なうことを特徴としている。

【0014】

このように、いずれかの役の入賞が成立したときに、その役に特有の演出としての画像表示を行なうので、どのような役の入賞が成立したのかをプレイヤーに報知することができる。さらに、役の入賞が成立したことに対するプレイヤーの満足度を高めることができる。

【0015】

(5) また、本発明のゲーム機は、所定開始値の体力値を与えられたキャラクター同士を前記表示部に表示させ、いずれかの役の入賞が成立するたびに、他のキャラクターへ攻撃を与えることにより、攻撃を与えられたキャラクターの体力値を、前記入賞が成立した役に基づいて減少させ、他のキャラクターの体力値を所定終了値以下にすることを競う対戦ゲームを行なうことを特徴としている。

【0016】

このように、いずれかの役の入賞が成立するたびに、他のキャラクターへ攻撃を与え、その役に基づいて他のキャラクターの体力値が減少するので、入賞が成立した役と、攻撃の種類とが関連付けられることとなる。同時に、入賞が成立した役と他のキャラクターの体力値が減少する度合いが関連付けられることとなる。これにより、表示領域でシンボルを変動表示、または停止表示しながら、成立した役に応じて相手のキャラクターの体力値を減少させる戦いを行なうゲームを実現することが可能となる。

【0017】

(6) また、本発明のゲームプログラムは、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行なう処理と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための抽選テーブル、および前記抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する処理と、前記抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する処理と、前記抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なう処理と、前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0018】

このように、抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、抽選テーブルのデータに応じて配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【発明の効果】

【0019】

本発明のゲーム機によれば、抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、抽選テーブルのデータに応じて配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0020】

また、本発明のゲーム機によれば、プレイヤーの選択操作を契機として、選択されたいずれかの抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、プレイヤーの選択操作に応じて、表示し得るシンボルと共に配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルデータが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を、プレイヤーの判断で任意に変更することができる。その結果、成立し得る入賞役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0021】

また、本発明のゲーム機によれば、ペイアウト率を表わすデータに基づいて配当表データを作成するので、プレイヤーが得る払い出しの期待値、または店舗側が得る利益の期待値に合うように配当表を作成することができる。

【0022】

また、本発明のゲーム機によれば、いずれかの役の入賞が成立したときに、その役に特有の演出としての画像表示を行なうので、どのような役の入賞が成立したのかをプレイヤーに報知することができる。さらに、役の入賞が成立したことにに対するプレイヤーの満足度を高めることができる。

【0023】

また、本発明のゲーム機によれば、いずれかの役の入賞が成立するたびに、他のキャラクターへ攻撃を与え、その役に基づいて他のキャラクターの体力値が減少するので、入賞が成立した役と、攻撃の種類とが関連付けられることとなる。同時に、入賞が成立した役と他のキャラクターの体力値が減少する度合いが関連付けられることとなる。これにより、表示領域でシンボルを変動表示、または停止表示しながら、成立した役に応じて相手のキャラクターの体力値を減少させる戦いを行なうゲームを実現することが可能となる。

【0024】

また、本発明のゲームプログラムによれば、抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、抽選テーブルのデータに応じて配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【発明を実施するための最良の形態】

【0025】

本実施の形態に係るゲーム機は、メダルゲーム機として構成され、3つのリールをビデオ上で表示するビデオリール方式を採ったスロットマシンとなっている。このビデオリー

ルを用いて、キャラクター同士を対戦させる対戦型のゲームを行なう。各キャラクターは、それぞれ特徴を有する「モンスター」として表現される。

【0026】

プレイヤーは、複数のモンスターから、いずれか3つのモンスターを選択することができる。その選択されたモンスターは、上記各リールに対応付けられる。各リールでは、対応付けられたモンスターに応じたテーブルが使用される。これにより、そのモンスターに応じたシンボルの配列を有するリール帯が定まり、そのモンスター特有のシンボルが変動または停止表示される。

【0027】

すべてのリールに対してモンスターが対応付けられると、そのテーブルに含まれるシンボルのデータに基づいて、配当表データが作成される。配当表データは、配当表として画面に表示される。これにより、モンスターの種類に応じて配当表の内容を変更することができる。従って、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る入賞役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0028】

各モンスターは、体力値、特技（戦闘能力や防衛能力）、そしてリール帯におけるシンボルの配列が異なるため、複数のモンスターを組み合わせることによって、多様な入賞役を実現することができる。例えば、「ファイアー攻撃には弱い、マジック攻撃には強い」、「攻撃力は低い、体力が高く持久戦向き」といった特徴が生まれる。ここには、ジャンケンのゲー、チョキ、パーのような関係が成立する。

【0029】

本ゲーム機では、ビデオリールにおいてシンボルが変動表示し、所定時間経過後に停止表示され、特定の入賞役が成立すると、配当が与えられると共に、相手のモンスターに対して攻撃をする演出が行なわれる。攻撃を受けた相手のモンスターは体力値を減少させる。二人のプレイヤーが交互にリールを回転させながら攻防を行ない、先に相手のモンスターの体力値を0にすると勝ちとなる。

【0030】

また、本ゲーム機には、「クレジット」と「マジックポイント」という2つの価値概念がある。「クレジット」とは、通常のメダルゲームと同様に、メダルの投入や払い出しに関与するものである。「マジックポイント」とは、本ゲーム機特有の価値概念である。すなわち、クレジットとは直接関係が無く、特定のゲームの最中で増加または減少するもので、固有のベットおよびウイン（配当）の概念を有するものである。

【0031】

本ゲーム機で行なわれるゲームは、ショートプレー、オリジナルゲーム、そしてジャックポットゲームに区別される。ショートプレーは、メダルを投入した後、ベットボタンを操作してライン（1～5）を設定すれば準備が完了となる。すなわち、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを不要としたゲームである。プレイヤーは、予め定められたモンスターを用いてコンピュータ（クライアント装置）と対戦する。エントリーカードを必要としないので、プレイヤーは気軽にゲームに参加することができる。また、ショートプレーは、プレイヤーにゲームの内容を理解させて、後述するような「対戦ゲーム」に移行させることを目的としている。準備が完了した段階で、スタートボタンを操作するとリールが回転し、所定のシンボルの組み合わせが揃うと相手（ここでは、コンピュータ）のモンスターにダメージを与えると共に配当が与えられる。相手のモンスターを倒す毎に勝利ボーナス（例えば、メダル10枚）を獲得し、三連勝できると後述するジャックポットゲームを行なうことが可能となる。

【0032】

なお、このショートプレーは、次のような補足ルールに基づいて行なわれる。（1）すべての戦闘、すなわち、リールの回転および停止による入賞役の成立とその配当の獲得は

、そのプレイヤーが先手となる。(2) 相手のモンスターのレベルは「1→2→3」の順に高くなっていくため、1勝する毎に敵が手強くなっていく。ここで、「モンスターのレベル」とは、相手のモンスターの体力値を減少させる攻撃力、および相手から攻撃を受けた際に自分の体力値を減少させない耐力を数値化して表わしたものである。例えば、モンスターのレベルが高くなると、耐力が上がって同じ攻撃を受けても体力値の減少が小さくなったり、攻撃力が上がって同じ攻撃(同じ入賞役)による相手に与えるダメージ(相手の体力値の減少)が大きくなったりして、最終的に勝利する確率が高くなっていく。(3) プレイヤーが選択したモンスターの体力値は、ゲーム毎に完全に回復する。(4) プレイヤーが選択したモンスターが負けた場合は、相手のモンスターのレベルは1に戻り、体力値が半分だけ回復する。(5) 戦闘開始直後は、プレイヤーの攻撃がヒットするまで相手のモンスターは攻撃してこない。すなわち、プレイヤー側で特定の入賞役の入賞が成立するまでは、相手(コンピュータ)側の入賞は成立しない。(6) 戦闘中に「モンスターシンボル(上記のように予め定められたモンスターを示すシンボル)」がラインに揃うと、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。(7) 後述するジャックポットゲームが終了すると、プレイヤーのモンスターがレベルの高いモンスターに変身する。その結果、最終的にプレイヤーが勝利する確率が高くなる。一方、戦闘に負けると元に戻る。すなわち、プレイヤーが勝利する確率も、高くなる前の状態に戻る。

【0033】

ジャックポットゲームは、コンピュータ(中央に配置されたサーバ装置)と対戦するゲームである。サーバ装置は、「ゴッドドラゴン」というモンスターに形作られた筐体を有しており、その「ゴッドドラゴンと、プレイヤーが選択したモンスターとが対戦する。プレイヤーは、ゴッドドラゴンに対する攻撃が有効である場合、すなわち、特定の入賞役が成立した場合には、ヒット配当、すなわち、成立した入賞役に対応する配当が与えられ、その配当はすべてボーナスとして獲得することができる。また、ゴッドドラゴンに勝つと、さらにクリアボーナスを獲得することができる。ジャックポットゲームはフリーゲームであり、獲得した配当はすべてクレジットとなる。なお、ジャックポットゲームはプレイ上の時間制限が設定されており、一定時間が経過すると自動的に攻撃が実行される。

【0034】

オリジナルゲームは、磁気を介してデータの読み書きを行なうエントリーカードを用いて、長時間にわたって行なうゲームである。プレイヤーは、このエントリーカードをカード挿入口に挿入してゲームに参加する。このオリジナルゲームには、次の5種類のゲーム態様が設けられている。すなわち、(1) ミッション、(2) トーナメント、(3) プレンド、(4) ショップ、そして(5) データ、である。

【0035】

ミッションは、例えば、12のステージおよび隠しステージをクリアして行くゲームであり、マジックポイントという本ゲーム特有のポイントやモンスターを収集することを目的としたゲーム態様である。コンピュータ(クライアント装置)と対戦するゲームであり、プレイヤーは、戦闘中はメダルの配当のみを獲得する。戦闘に勝利するとプレイヤーはモンスターを1体(3ライフ)獲得できる。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に入力され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。モンスターのライフとは、いわゆる寿命(生命数)の意味を持たせた数値であり、ゲームでそのモンスターを使用できる回数(体力値がなくなるまでを1回と数える)の限度を示すものである。一方、敗戦した場合は使用したモンスターのライフが1ずつ減少する。勝ってゲームを終了するとボーナスとしてマジックポイントを獲得する。ゲームの結果はエントリーカードに記録される。

【0036】

トーナメントは、他のプレイヤーと勝負する大会形式のゲームである。すなわち、ミッ

ションにおいて獲得したマジックポイントをベットして、プレイヤーの間でモンスター同士を対戦させる。大会毎に指定されたマジックポイント（10～30）、および参加条件に見合うモンスターを保有しているプレイヤーのみが参加することができる。参加条件とは、残存しているライフの数が基準値以上存在することや、レベルが基準値以上であることなど、ゲームに応じて設定可能なものである。プレイヤーは、大会費用（9～75ベット）を支払うが、それ以外の戦闘費用はすべてマジックポイントが用いられる。すなわち、マジックポイントをベットして、マジックポイントを配当として獲得するのである。1回勝利する度に対戦相手のモンスターを1体獲得、すなわち、対戦相手のモンスターに相当するモンスターおよびそのライフを表わすデータが入力される。一方、敗戦した場合は戦闘に使用したすべてのモンスターのライフがそれぞれ1ずつ減少する。従って、戦闘に敗北するとモンスターを使用できる回数が減ることとなる。ここで、モンスターはカードに表わされて画面上に表示されるため、モンスターを1体獲得するとは、画面上でそのモンスターのカードを1枚獲得するということである。手持ちのカードは手持ちのモンスターとして対戦で使用することができる。こうして最後まで勝ち抜いた場合は優勝となり、ゴッドドラゴンと対戦するジャックポットゲームを行なうことができる。

【0037】

ブレンドとは、複数のモンスターを組み合わせて、新たなモンスターを誕生させるゲーム態様である。すなわち、複数のモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて、新たなモンスターおよびそのライフを表わすデータを生成するのである。同一のモンスターをブレンドすると、モンスターの種類は変化せずライフや成績のみが加算される。異なった種類のモンスターをブレンドすると、新たなモンスターが出現し、そのモンスターのライフは合計値の半分もしくは半分+0.5となり、成績は初期化される。ブレンドの実行に当たっては、モンスターによってそれぞれ異なるクレジットが必要となる。なお、ブレンドした結果、わずかな確率で、1回の戦闘に限り配当が大きくなる「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0038】

ショップは、モンスターを10クレジットで購入するゲーム態様である。プレイヤーの操作により購入が指示されるとプレイヤーの保有クレジットが10減じられ、いずれか1体のモンスターのデータが生成され、画面上でそのモンスターのカードを1枚獲得する。また、わずかな確率であるが、購入の結果、「ゴールドモンスター」というモンスターを表わすデータが生成されるように設定されている。

【0039】

データは、プレイヤーが保有しているモンスターや、プレイヤーの成績を表示するゲーム態様である。特定のモンスターを指定すると、そのモンスター単体の成績（戦闘数、勝利数、勝率、生涯獲得賞金）を表示させることができる。

【実施例】

【0040】

図1は、本実施の形態に係るゲーム機の外觀図である。ゲーム機1は、外觀がモンスターの形状に形作られた筐体を有するサーバ装置2を中央に配置し、サーバ装置2の周囲に複数のクライアント装置3が設けられている。各クライアント装置3は、複数の操作ボタンや画像を表示する表示部など、一人一人のプレイヤーがゲームを行なうために必要な構成を備えている。各プレイヤーはクライアント装置3において対戦型のゲームを行ない、トーナメントで優勝すると、中央のサーバ装置2と対戦するフリーゲームに参加することができる。モンスターの形状を有するサーバ装置2の筐体は、演出効果を高め、プレイヤーの挑戦意欲を高める効果を奏する。

【0041】

図2は、サーバ装置2の電氣的構成を示すブロック図である。サーバ装置2において、CPU2aは、RAM2bおよびROM2cからデータの読み出しを行ない、またはRAM2bにデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM2cには、ゲーム機1の動作を制御する制御プログラムの他、例えば

、図5および図6に示されるように、リールで表示し得るシンボルのデータ、各モンスターを表わすデータ、および各モンスターを表わすデータに対応した複数種類のテーブル（図6に示されるように、リール帯を形成するシンボルの配列）が格納されており、これらは必要に応じて読み出されて使用される。各モンスターを表わすデータは、プレイヤーに選択されるまでは、カードとして表示される。

【0042】

乱数発生回路2eは一定の乱数を発生させる。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路2fを介して、例えば液晶表示器からなる表示部2gに出力される。表示部2gでは、文字、静止画、動画等が表示される。なお、サーバ装置2は、必ずしも表示部2gを有していなくても構わない。音声に関するデータは、CPU2aから音声処理および増幅等を行なう音声制御部2hを介してスピーカ2iに出力される。これらの各構成要素は、制御バス2nを介して相互にデータの送受信を行なう。そして、サーバ装置2は、入出力インタフェース2jおよびバスNを介して各クライアント装置3-1~3-nとデータの送受信を行なう。

【0043】

図3は、クライアント装置3の電氣的構成を示すブロック図である。メダル判別装置3aはメダルの適否を判別し、払出メダルカウンタ3bは払い出すメダル数をカウントする。操作部3cは複数の操作ボタンやスタートボタンを備えており、プレイヤーがこれらの操作ボタンやスタートボタンを操作することによって信号を入力する。メダル払い出し装置3dはメダルの払い出しを行なう。画像に関するデータは、画像処理等を行なう表示部制御回路3eを介して、例えば、液晶表示器からなる表示部3fに出力される。表示部3fでは、文字、静止画、動画等が表示される。例えば、図4に示すような画像が表示される。音声に関するデータは、音声処理および増幅等を行なう音声制御部3gを介してスピーカ3hに出力される。これらの各構成要素は、CPU3iに制御されながら制御バス3nを介して相互にデータの送受信を行なう。CPU3iは、RAM3jおよびROM3kからデータの読み出しを行ない、またはRAM3jにデータの書き込みを行なう。そして、予め設定されたプログラムに従って制御動作を行なう。ROM3kには、画像表示を制御するプログラムや音声を制御するプログラムなどが格納されており、必要に応じて読み出されて使用される。乱数発生回路3mは一定の乱数を発生させる。そして、クライアント装置3は、入出力インタフェース3pを介してサーバ装置2とデータの送受信を行なう。

【0044】

表示部2gおよび表示部3fは表示部を構成し、RAM2bまたはROM2cは記憶部を構成する。また、操作部3cは選択部を構成し、CPU2a、RAM2b、およびROM2cは配当表データ作成部を構成する。また、CPU2a、および乱数発生回路2eは抽選装置を構成する。

【0045】

図4は、クライアント装置3における表示部3fで表示される画面の一例を示す図である。画面40の中央には、複数種類のシンボルを変動表示、または停止表示する3つのリール41a~41cが表示される。また、画面40の右端には対戦相手のリールの状態を表わすサブ画面42が表示される。本ゲーム機では、プレイヤーは、操作部3cにおける操作ボタンを操作することにより、モンスターのカードを選択することができる。そして、プレイヤーは、各リール41a~41cのそれぞれに任意に選択したモンスターのカードを対応付ける。この操作は、ガイダンスを行なってプレイヤーに行なわせるようにしても良い。例えば、「どのモンスターをボスにしますか?」、「第1リールにはどのモンスターを使いますか?」というメッセージを表示すると共に、画面上に複数のモンスターのカードを表示する。そして、操作ボタンの操作に応じてモンスターのカードを決定可能とし、「決定ボタン（エンターキー）」が操作されるとそのリールに選択されたモンスターが対応付けられるとしても良い。

【0046】

画面40の左側のエリア43aには、プレイヤーが選択した3つモンスターのうち、中央リール41bに対応付けられたモンスター43bが表示される。そのモンスター43bの名称はリール41a～41cの下に設けられた名称表示エリア43cに表示される。モンスター43bの体力値は、棒グラフ43dで表示される。一方、画面40の右側のエリア44aには、対戦相手となる他のプレイヤーまたはコンピュータが選択した3つのモンスターのうち、相手側の中央リールに対応付けられたモンスター44bが表示される。そのモンスター44bの名称がサブ画面42の下に設けられた名称表示エリア44cに表示される。モンスター44bの体力値は、棒グラフ44dで表示される。

【0047】

配当表45は、各リール41a～41cにおいて表示されるシンボルの組み合わせで成立し得る入賞役に応じて、プレイヤーに付与する配当が表示される。すなわち、すべてのリールに対してモンスターが対応付けられた後、そのテーブルに含まれるシンボルのデータに基づいて、配当表データが作成される。この配当表データに基づいて、配当表が画面に表示される。

【0048】

また、通常は、各リール41a～41cでシンボルが変動表示した後停止表示されたときに、モンスター43bとモンスター44bとが画面40の上部において対戦するアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、攻撃する場合、は、相手のモンスターを殴る、蹴る、噛み付くなどのアニメーションを表示する。炎を相手のモンスターに吹き付けるなどのアニメーションを表示しても良い。また、攻撃を与える側のモンスターの特性に応じてモンスターの画像を変化させても良い。例えば、二本立ちのモンスターであれば、足踏みをする、相手を蹴るなどのアニメーションを表示する。また、猛獣をモチーフとしたモンスターであれば、吠える、牙をむくなどのアニメーションを表示する。このように、モンスターの攻撃の様子やモンスターそのものの画像を変化させることにより、攻撃の種類を明確化させたり、モンスターの特性を明確化させたりすることが可能となる。また、画像表示が単調となることなく、効果的な演出を行なうことが可能となる。その結果、プレイヤーに対して攻撃の様子を印象付けることができる。さらに、相手から攻撃を受けた場合、モンスターの体力値が減少するが、その際にモンスターの画像を変化させても良い。すなわち、攻撃を受けたモンスターの体力値が減少する際に、傷ついて苦しむ様子をアニメーションで表示する。これにより、受けた攻撃と体力値が減少することを明確化させることができる。ただし、特別な攻撃を行なう場合は、画面40全体を用いたエフェクトアニメーションによる演出が行なわれる。例えば、画面40全体をモンスターが動き回ったり、モンスターの大きさが大きくなったりするアニメーションなどを表示する。その際、画面40全体について、色彩を変更したり、点滅表示をしたり、稲妻の画像を表示したりしても良い。

【0049】

各リール41a～41cに表示されるシンボルの種類は、図5に示すように、多くの種類が存在する。図5において、シンボル51a～51cは、フィジカル攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがライン（入賞ライン）に並ぶとそのプレイヤーが選択したモンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。また、シンボル52a～52cは、ファイアー攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター43bが相手のモンスター44bに対してファイアー攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。シンボル53a～53cは、マジック攻撃を行なうシンボルである。いずれかのシンボルがラインに並ぶとモンスター43bが相手のモンスター44bに対してマジック攻撃を行なう。なお、攻撃力は、最もレベルの低いシンボルに従う。

【0050】

シンボル54は、マルチ攻撃を行なうシンボルである。このシンボル54がラインに並ぶと、モンスター43bが相手のモンスター44bに対して、フィジカル攻撃と、ファイ

アー攻撃と、マジック攻撃とを同時に行なう。このとき、攻撃力はレベル1として各攻撃が行なわれる。この攻撃力のレベルとは、相手のモンスターの体力値を減少できる度合いを示すもので、数値が大きいほど相手のモンスターの体力値を減らすことができるものである。また、このシンボル54は、フィジカル攻撃、ファイアー攻撃、またはマジック攻撃のレベル1のシンボル、すなわち、シンボル51a、シンボル52a、シンボル53aのいずれかと同じ機能を果たすことができる。シンボル55は、体力回復のシンボルである。このシンボル55がラインに並ぶと、モンスター43bの体力値が、一定の数値だけ回復する。シンボル56は、ワイルドのシンボルである。このシンボル56は、モンスター以外のすべてのシンボルに置き換わる機能を有する。また、このシンボル56が1ラインに並ぶと、ベットをすることなくゲームを開始することができるフリーゲームがスタートする。シンボル57～59は、各モンスターを表わすシンボルである。3つのリール41a～41cのそれぞれに1個以上（合計3個）出現すると、そのモンスターの得意技が画面に表示され、画面の案内に従ってプレイヤーがいずれか1つを選択することにより発動させることができる。モンスターの種類によって、発動できる得意技が異なっている。

【0051】

本実施例に係るゲーム機では、モンスター毎に、レベル、体力値、特技、リール特性、ベット費用が定められている。これらは、図6(A)～(C)に示すように、モンスターを表わすカード60～62に表示される。レベルとは、そのモンスターの能力の高さを表わす。体力値とは、そのモンスターの初期体力を決める値である。特技とは、そのモンスターが備える攻撃の属性であり、増減できるものである。リール特性とは、リール帯においてフィジカル攻撃を表わすシンボル、ファイアー攻撃を表わすシンボル、そしてマジック攻撃を表わすシンボルの比率によって決まるものである。ベット費用とは、ゲームにおいてそのモンスターを使用するときに必要なベット数である。モンスターに応じてこのベット費用が異なっており、モンスターのレベルが高いほどそのプレイヤーが勝利する確率が高くなるので、ベット費用も高くなっている。

【0052】

また、本実施例に係るゲーム機では、モンスターの種類に応じてリール帯を構成するシンボルが異なっている。すなわち、リール帯として用いられるテーブルが、複数種類のシンボルのデータを含み、モンスター毎に異なっているのである。例えば、図6(A)に示すように、「ゲロピー」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51aとファイアー攻撃を表わすシンボル52aが多く、攻撃力は高くない。すなわち、ライン上にシンボルが揃っても相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが低い。一方、このテーブルには体力値を30回復させるシンボル55が多いので、このモンスターは攻撃を受けても回復する機会が多くなっている。また、図6(B)に示すように、「デーモン」というモンスターに対応するテーブルには、フィジカル攻撃を表わすシンボル51a、51bと、マジック攻撃を表わすシンボル53a～53cが多く含まれているため、これらの攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。また、図6(C)に示すように、「ブルードラゴン」というモンスターに対応するテーブルには、ファイアー攻撃を示すシンボル52a～52cが多く含まれ、ワイルドシンボル56が2つ含まれているため、攻撃力が高くなっている。すなわち、ライン上にシンボルが揃うと相手のモンスターの体力値を減らすことができる度合いが高い。このように、各モンスター特有のテーブルがROM2cに格納されており、プレイヤーによって各リールに対応付けられるとリール帯として機能することとなる。

【0053】

このように、テーブルには、モンスター、またはモンスターの動作に関連するシンボルのデータが含まれるので、プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが変動または停止表示されることとなる。プレイヤーが選択したモンスター、またはそのモンスターに関連するシンボルが停止表示されると、そのモンスターにより、シンボルに関連する攻撃の動作がなされるので、上記のシンボルが停止表示されるこ

とによって、プレイヤーに対してモンスターの動作を事前に知らしめることができる。。例えば、上記のように、選択されたモンスターが「ブルードラゴン」である場合、そのブルードラゴンを表わすシンボル、ブルードラゴンが得意とする攻撃を示すシンボルをテーブルに含むことによって、それらのシンボルからなる入賞役が成立したときに、そのブルードラゴン特有の攻撃動作を行なう、といったアニメーションを表示し、ブルードラゴン特有の入賞役が成立したことをプレイヤーに印象付けることができる。

【0054】

次に、本実施例に係るゲーム機の動作について説明する。図7は、ゲームの流れを表わすフローチャートである。まず、必要なベット数をベットした後、戦闘チーム（パーティー）を決定する（ステップS1）。ここでは、図8（A）に示すように、まず、中央リールに対応付けるモンスターを決定する。そのモンスターは「ボス」として、パーティーの主演となり、その特徴によって作戦の方向性が決まる。例えば、同図に示すように、左側のプレイヤーは回復力が高く持久戦に強いモンスターをボスとして設定しようとしている。また、右側のプレイヤーは魔法（マジック攻撃）の攻撃力が高い、すなわち、マジック攻撃を行なうシンボル53a～53cがライン上に揃うと相手のモンスターの体力値を減少させる度合いが大きい、または、テーブル上にシンボル53a～53cを多く含むリール、さらには特にシンボル53cを多く含むリールに対応するモンスターをボスとして設定しようとしている。

【0055】

次に、右リールおよび左リールに対応付けるモンスターを決定する。それらのモンスターは「メンバー」として、そのパーティーを構成する。この段階で、相手のボスがお互いにわかるため、相手の作戦を推測しながらメンバーとしてのモンスターを決定する。例えば、図8（B）に示すように、左側のプレイヤーは、相手のボスを見て炎（ファイアー攻撃）に弱い、すなわち、自分の側でファイアー攻撃を行なうシンボル52a～52cがライン上に揃った場合、相手の体力値を減少させる度合いが大きいモンスターであると判断している。また、右側のプレイヤーは、自分のボスのモンスターがファイアー攻撃に弱いので、ファイアー攻撃に強い、すなわち、相手の側でファイアー攻撃を行なうシンボル52a～52cがライン上に揃った場合、自分の体力値を減少させる度合いが小さいモンスターをパーティーに加えようとしている。このゲームには、対戦相手に勝つことと、メダルを増やすことの2つの目的があるため、リールに対応付けるモンスター（カード）の選択は、いずれの目的達成にも影響する。本ゲーム機では、モンスターがリールに対応付けられると、リアルタイムで配当表が表示される。従って、プレイヤーはリール特性と配当表とを見比べながら戦略的にリールに対応付けるモンスターを選択することができる。パーティーを構成する3つのモンスターの体力値の合計値がそのパーティーの初期体力として設定される。

【0056】

すべてのモンスターがリールに対応付けられると、配当表データが作成される。CPU 2aは、各リール41a～41cに対応付けられた3つのモンスターのテーブルをそれぞれ読み出して、それらのテーブルに含まれるシンボルのデータを用いて複数の入賞役およびそれらの入賞役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する。配当表データを作成する際には、ペイアウト率が加味される。すなわち、予め定められている（メダル獲得数）／（メダルベット数）の値となるように配当表データが作成される。例えば、配当が大きい入賞役は成立する確率を小さくし、配当が小さい入賞役は成立する確率を大きくする。配当表データが作成されると、画面40に配当表として表示される。

【0057】

図9は、配当表の一例を示す図である。配当表90は、攻撃力を示す「AT. POWER」（91）と払い出し量を示す「WIN」（92）について定められる。各リール41a～41cに対応付けられた3つのモンスターのテーブルに含まれるシンボルが、フィジカル攻撃を行なうシンボル51a～51c、ファイアー攻撃を行なうシンボル52a～52c、マジック攻撃を行なうシンボル53a～53c、マルチ攻撃を行なうシンボル54

、体力回復のシンボル 55、ワイルドのシンボル 56、そしてブルードラゴンを表わすシンボル 59である場合、これらのシンボルを用いて成立し得る入賞役を決定し、各入賞役について配当を決定する。例えば、フィジカル攻撃を行なうシンボル 51a がライン上に揃った場合は、攻撃力 (A.T. POWER) は 51b や 51c と比較して小さいレベルであり、払い出し (WIN) は 1 となる。また、マジック攻撃を行なうシンボル 53c が入賞ラインに揃った場合は、攻撃力 (A.T. POWER) は 53a や 53b よりも大きくなるが、払い出し (WIN) は与えられない。また、ここでは、ブルードラゴンを表わすシンボル 59 がいずれかの場所に表示された場合は、そのブルードラゴンの弱点を狙う特別な攻撃を行なうことができるとしている。以上説明した配当表は例示であって、これらに限定されるものではない。表示されるシンボルが異なれば、配当表の構成も異なることとなる。例えば、ブルードラゴンを表わすシンボル 59 の代わりに、「デーモン」というモンスターを表わすシンボル 58 であっても良い。

【0058】

図 10 は、配当表データを作成して配当表を表示するまでの流れの概要を示すフローチャートである。プレイヤーが、上記のように作戦を考えながら各リール 41a ~ 41c にモンスターを対応付けていき、すべてのリールにモンスターを対応付けると (ステップ T1)、各リールに対応付けられたモンスターのテーブルからシンボルデータを読み込む (ステップ T2)。次に、それらのシンボルのデータから成立し得る入賞役を決定する (ステップ T3)。次に、予め定められているペイアウト率に基づいて、配当表データを作成する (ステップ T4)。最後に、配当表 45 として、画面に表示する (ステップ T5)。

【0059】

次に、図 7 において、各プレイヤーは交互にリールを回転させて、相手のパーティーに攻撃を与えていく。自分の攻撃を行なうと (ステップ S2)、敵を倒したかどうかを判断する (ステップ S3)。すなわち、相手のモンスターの体力値を 0 にすることができたかどうかを判断する。例えば、図 8 (C) に示すように、左側のプレイヤーのパーティーでファイアー攻撃のシンボルがライン上に揃ったため、右側のプレイヤーのパーティーにファイアー攻撃を行なっている。敵を倒した場合は、その戦闘に勝利となる (ステップ S4)。一方、敵を倒さなかった場合は、次に、相手の攻撃を受ける (ステップ S5)。相手の攻撃を受けると自分のパーティーの体力値が減少するため、自分のパーティーの体力値が残っているかどうかを判断する (ステップ S6)。そして、自分のパーティーの体力値が残っている場合は、ステップ S2 へ移行し、自分の攻撃を行なう。一方、ステップ S6 において、自分のパーティーの体力値が残っていない場合は、敗北となる (ステップ S7)。

【0060】

上記のような戦闘の結果、図 8 (D) に示すように、左側のプレイヤーが勝利した場合は、ボーナス配当、すなわち、戦闘に勝利した場合に与えられる所定数のクレジットが与えられ、相手のモンスターのいずれか 1 体を獲得する。すなわち、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータがプレイヤー側に追加され、メモリに書き込まれる。そして、そのモンスターおよびそのライフを表わすデータを用いて再びゲームを行なうことが可能となる。また、上述したようなマジックポイントを獲得する。一方、敗北した右側のプレイヤーは、パーティー内のモンスターのすべてのライフが 1 ずつ減少する。

【0061】

ここで、左側のプレイヤーが獲得したモンスターのライフ値と、右側のプレイヤーのパーティーを構成する各モンスターが失ったライフ値とは一定の対応関係にある。例えば、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが強いモンスターである場合は、そのライフ値は少なくなる一方、左側のプレイヤーが獲得したモンスターが弱いモンスターである場合は、そのライフ値は多くなる。

【0062】

以上のように、本実施例に係るゲーム機によれば、各テーブルにおける複数種類のシンボルのデータに基づいて、複数の入賞役、および各入賞役の入賞が成立したときの配当を

表わす配当表データを作成するので、シンボルのデータに応じて配当表を変更することができる。従って、シンボルのデータが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、シンボルのデータの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る入賞役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0063】

なお、変形例として、プレイヤーの選択により各リールにモンスターが対応付けられると、そのリールで表示し得る複数種類のシンボルのデータを有するテーブルを作成してもよい。すなわち、本実施例のように、予め複数のテーブルをROM2cに格納しておくのではなく、モンスターが選択された際に、プログラムを実行することにより、テーブルを作成するのである。具体的には、プレイヤーによりリールに特定のモンスターが対応付けられると、ROM2cからそのモンスター特有のシンボルのデータを読み出す処理を行ない、読み出したシンボルのデータに基づいてテーブルを作成する処理を行なう。次に、作成したテーブルによりリール帯を形成する処理を行ない、そのリール帯を用いてシンボルを変動表示し、または停止表示する。

【0064】

これにより、プレイヤーが選択したモンスターに応じて、リールで表示されるシンボルが変わることとなる。すなわち、モンスターを選択することによって各リールで表示し得るシンボルが変更可能となるので、ゲーム性を向上させることが可能となる。また、シンボルの表示に用いるテーブルを作成するため、予め決められたテーブルを用いる場合よりもランダム性が向上し、シンボルの表示に多様性を持たせることが可能となる。

【0065】

上記のような本発明の特徴的な動作は、コンピュータにゲームプログラムを実行させることにより行なわれる。すなわち、このゲームプログラムは、複数の表示領域を有し、遊技開始に伴い、複数のシンボルが配列された複数の仮想リールからなるリール群の各仮想リールが回転するように複数の表示領域の表示を変化させる変動表示、前記複数の表示領域にいずれかの前記シンボルが停止した状態を表示する停止表示、の各表示を行なう処理と、前記表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための抽選テーブル、および前記抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する処理と、前記抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する処理と、前記抽選テーブルに対応する仮想リール群を前記各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い前記抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて前記変動表示、または停止表示を行なう処理と、前記作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示する処理と、を含む一連の処理をコンピュータ読取り、実行可能にコマンド化させたことを特徴としている。

【0066】

このように、抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの前記役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成し、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示するので、抽選テーブルのデータに応じて配当表を変更することができる。従って、抽選テーブルが変更されると、それに応じて配当表も変更されるので、抽選テーブルの変更に伴ってリアルタイムで配当表を変更させることが可能となる。これにより、従来画一的であった配当表を任意に変更することができるため、成立し得る役も変化し、ゲーム性の向上を図ることが可能となる。また、作成された配当表データにより配当表が画面に表示されるので、新たな配当表をプレイヤーに報知することができる。

【0067】

上記のプログラムは、CD-ROMやDVD等の記録媒体に記録された状態で入手することができる。また、このようなプログラムは、ネットワークを構成する公衆電話回線、専用電話回線、ケーブルテレビ回線、無線通信回線等により構成される通信網等の伝送媒

体を介して、送信装置であるコンピュータにより送信された信号を受信することで入手することもできる。この信号は、プログラムを含む所定の搬送波に具現化されたコンピュータデータ信号である。この送信の際、伝送媒体中には上記プログラムの少なくとも一部を伝送していればよい。すなわち、上記プログラムを構成するすべてのデータが、一時に伝送媒体上に存在している必要はない。また、上記コンピュータからプログラムを送信する送信方法には、プログラムを構成するデータを連続的に送信する場合も、断続的に送信する場合も含まれる。

【図面の簡単な説明】

【0068】

【図1】実施例に係るゲーム機の外観を示す図である。

【図2】サーバ装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図3】クライアント装置の電氣的構成を示すブロック図である。

【図4】表示部が表示する画面の一例を示す図である。

【図5】リールにおいて表示し得るシンボルを示す図である。

【図6】(A) 「ゲロピー」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。(B) 「デーモン」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。(C) 「ブルードラゴン」というモンスターを表示するカード、およびそのモンスターに対応するシンボルおよびその配列を表わすテーブルを示す図である。

【図7】ゲームの流れを示すフローチャートである。

【図8】(A) パーティーを作る様子を示す図である。(B) パーティーを作る様子を示す図である。(C) 戦闘の様子を示す図である。(D) 戦闘の決着がついた様子を示す図である。

【図9】配当表の一例を示す図である。

【図10】配当表データを作成してから配当表が画面に表示されるまでの概要を示すフローチャートである。

【符号の説明】

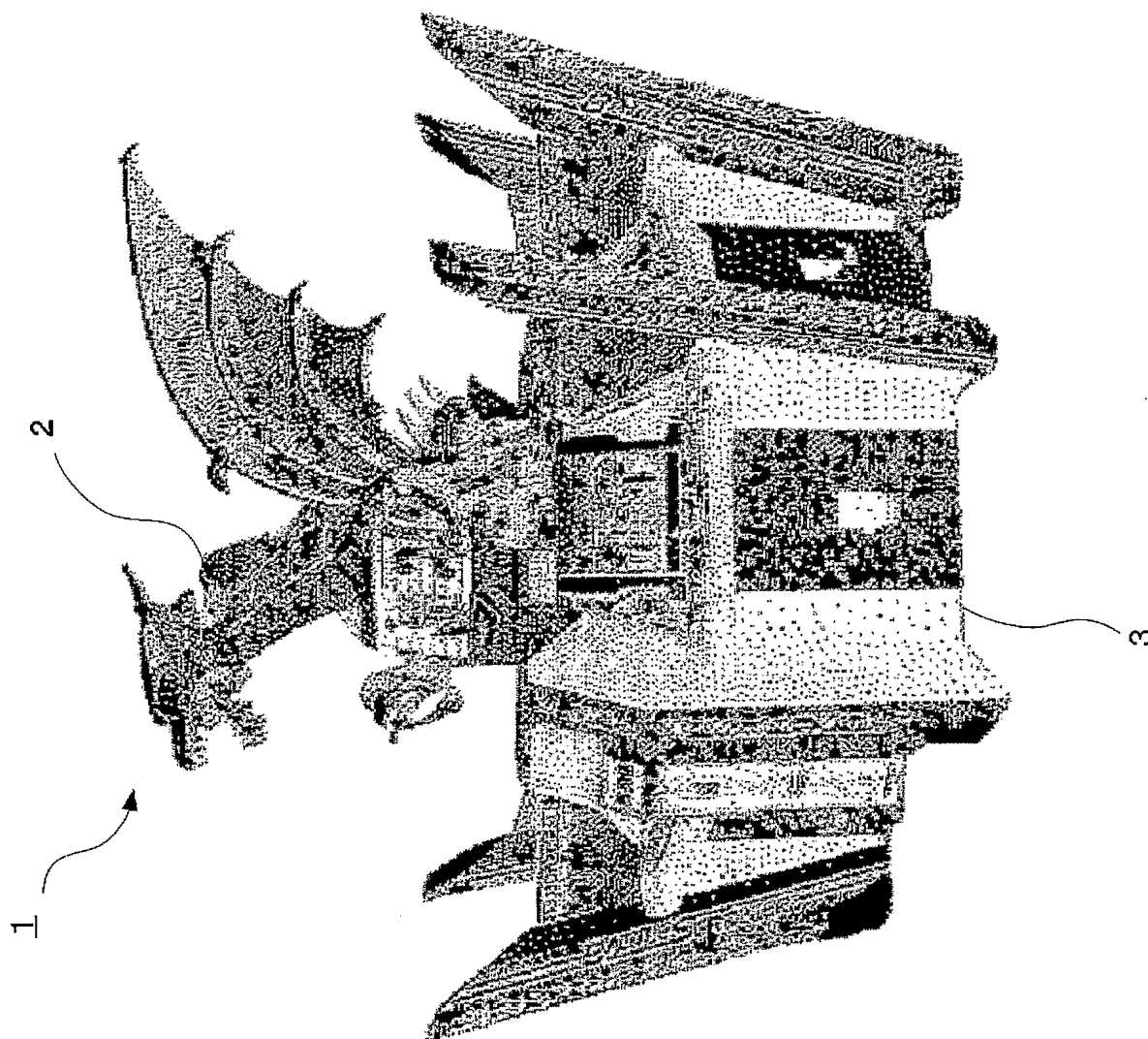
【0069】

- 1 ゲーム機
- 2 サーバ装置
 - 2 a CPU
 - 2 b RAM
 - 2 c ROM
 - 2 e 乱数発生回路
 - 2 f 表示部制御回路
 - 2 g 表示部
 - 2 h 音声制御部
 - 2 i スピーカ
 - 2 j 入出力インタフェース
 - 2 n 制御バス
- N バス
- 3 クライアント装置
 - 3 a メダル判別装置
 - 3 b 払出メダルカウンタ
 - 3 c 操作部
 - 3 d メダル払い出し装置
 - 3 e 表示部制御回路
 - 3 f 表示部
 - 3 g 音声制御部

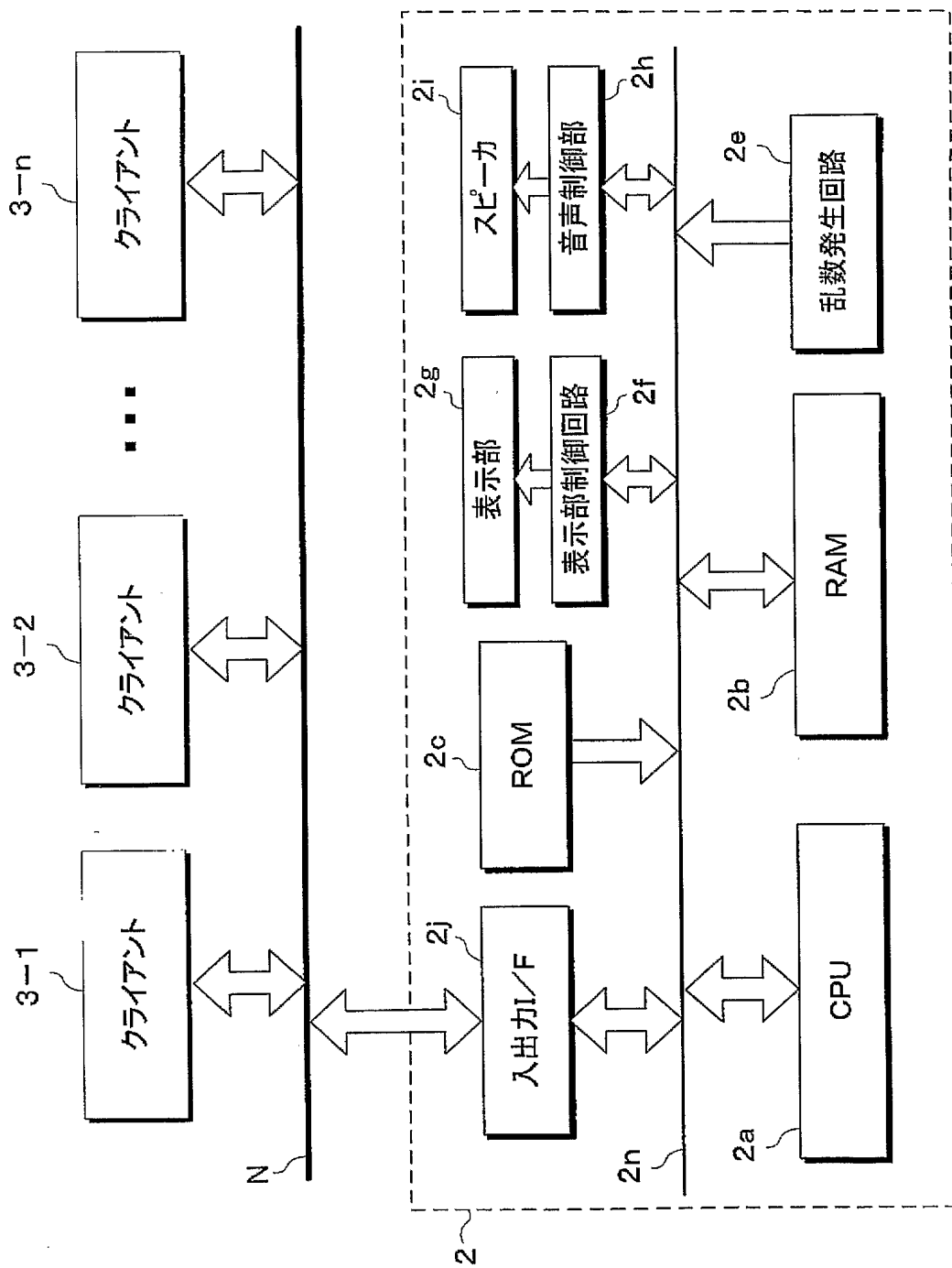
3 h スピーカ
3 i C P U
3 j R A M
3 k R O M
3 m 乱数発生回路
3 n 制御バス
3 p 入出力インタフェース
4 0 画面
4 1 a ~ 4 1 c リール
4 2 サブ画面
4 3 a エリア
4 3 b モンスター
4 3 c 名称表示エリア
4 3 d 棒グラフ
4 4 a エリア
4 4 b モンスター
4 4 c 名称表示エリア
4 4 d 棒グラフ
4 5 配当表
5 1 a ~ 5 1 c シンボル
5 2 a ~ 5 2 c シンボル
5 3 a ~ 5 3 c シンボル
5 4 ~ 5 9 各種シンボル
6 0 ~ 6 2 モンスターを表わすカード
9 0 配当表

【書類名】 図面

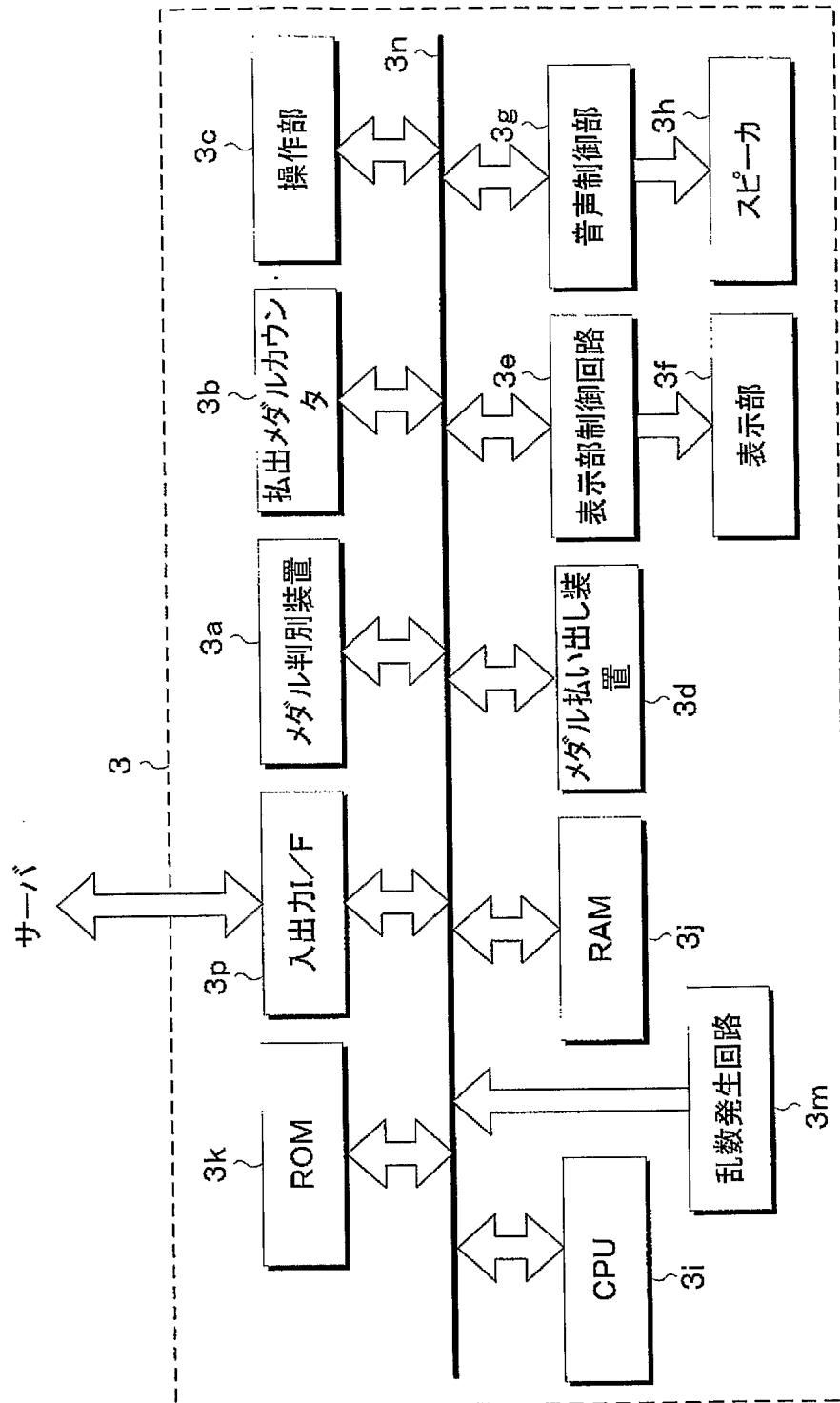
【図 1】



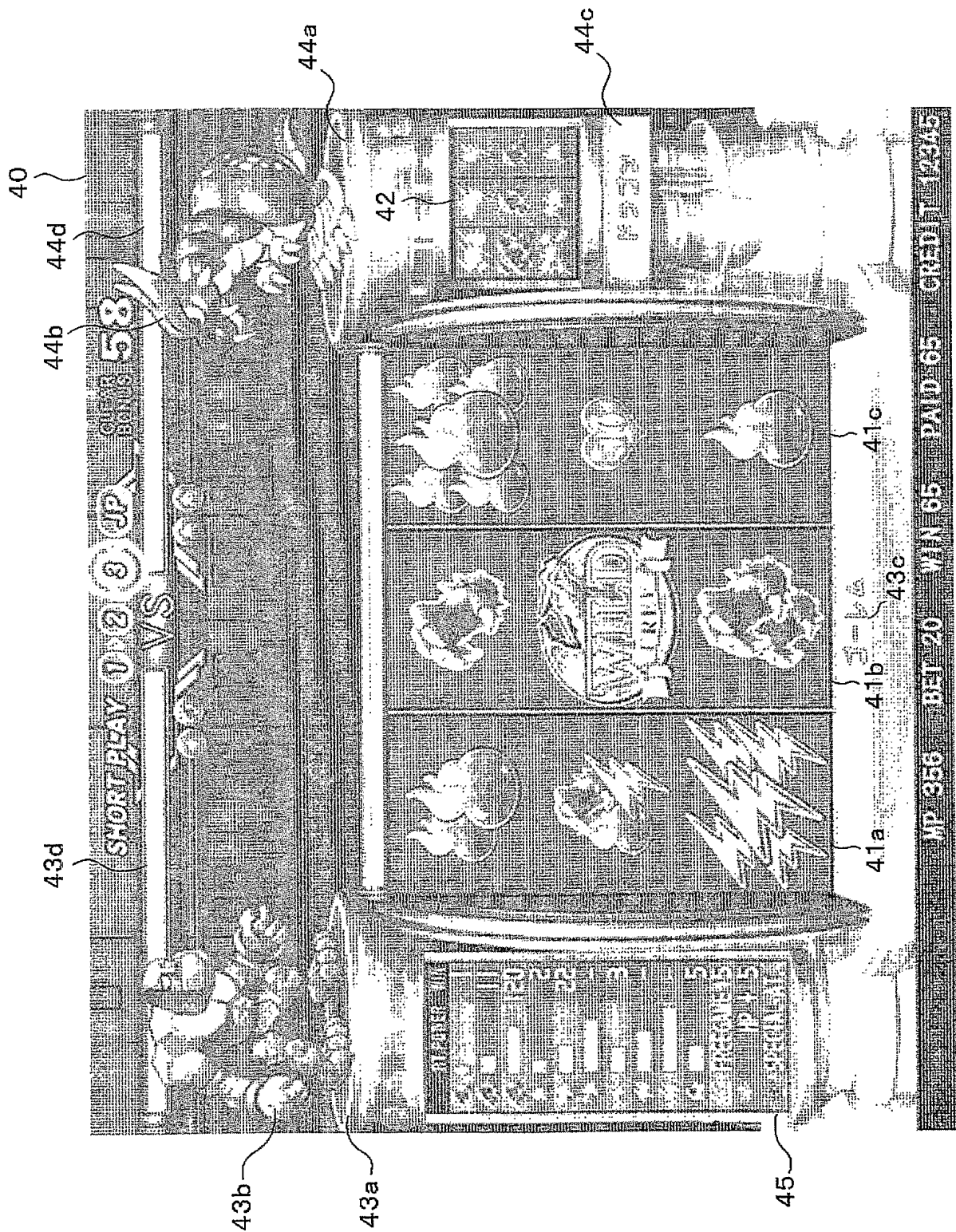
【図 2】



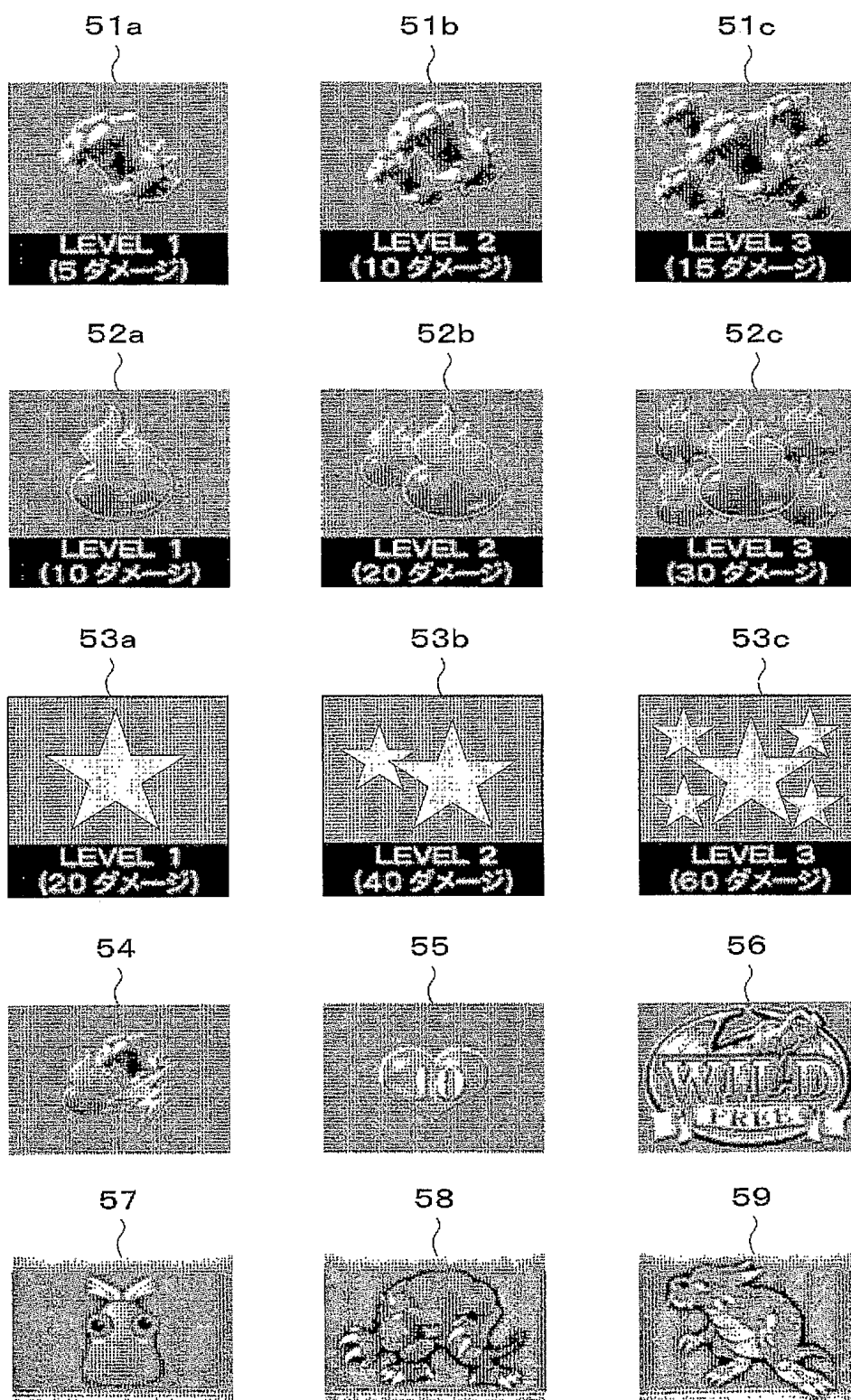
【図 3】



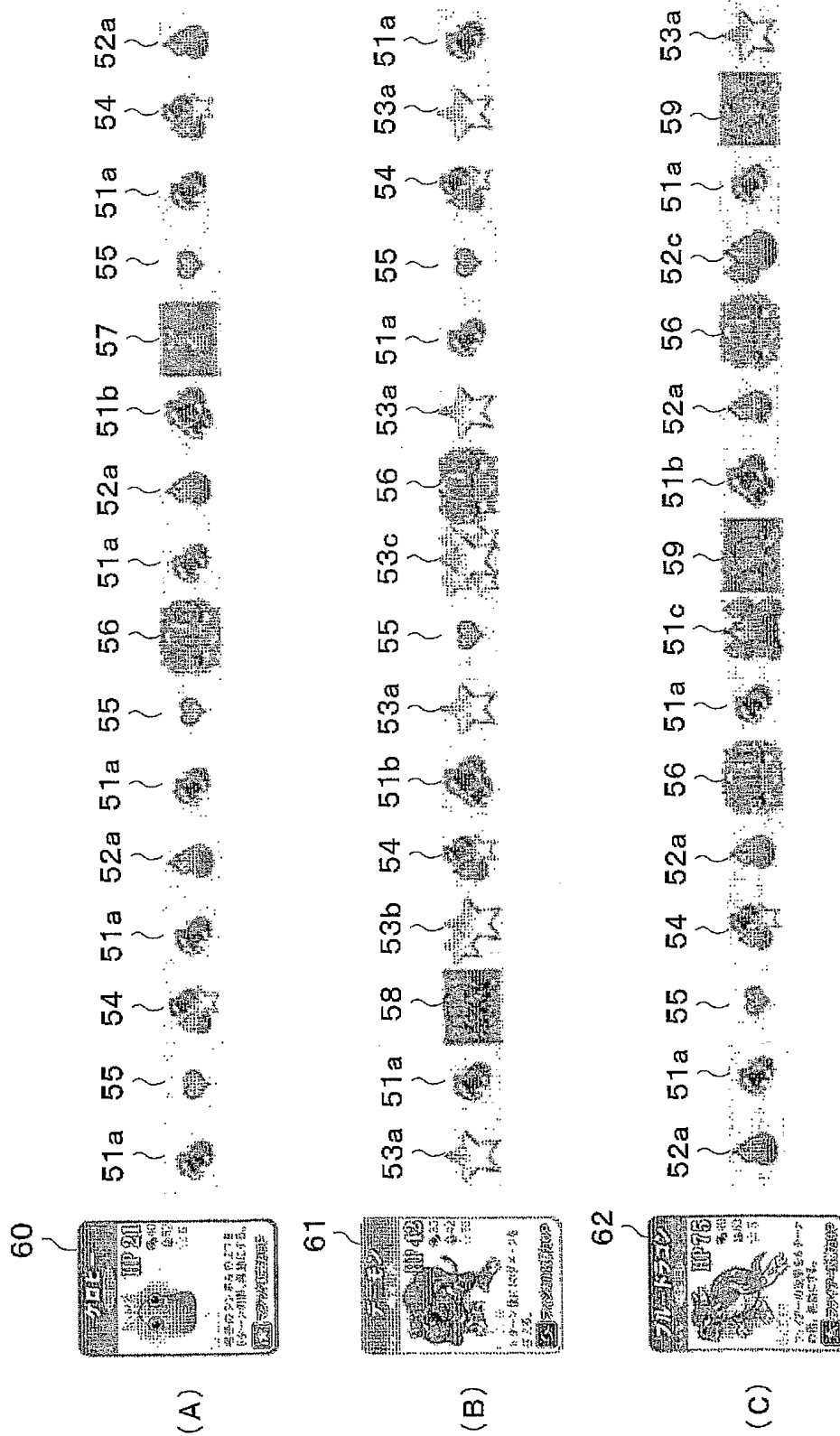
【図 4】



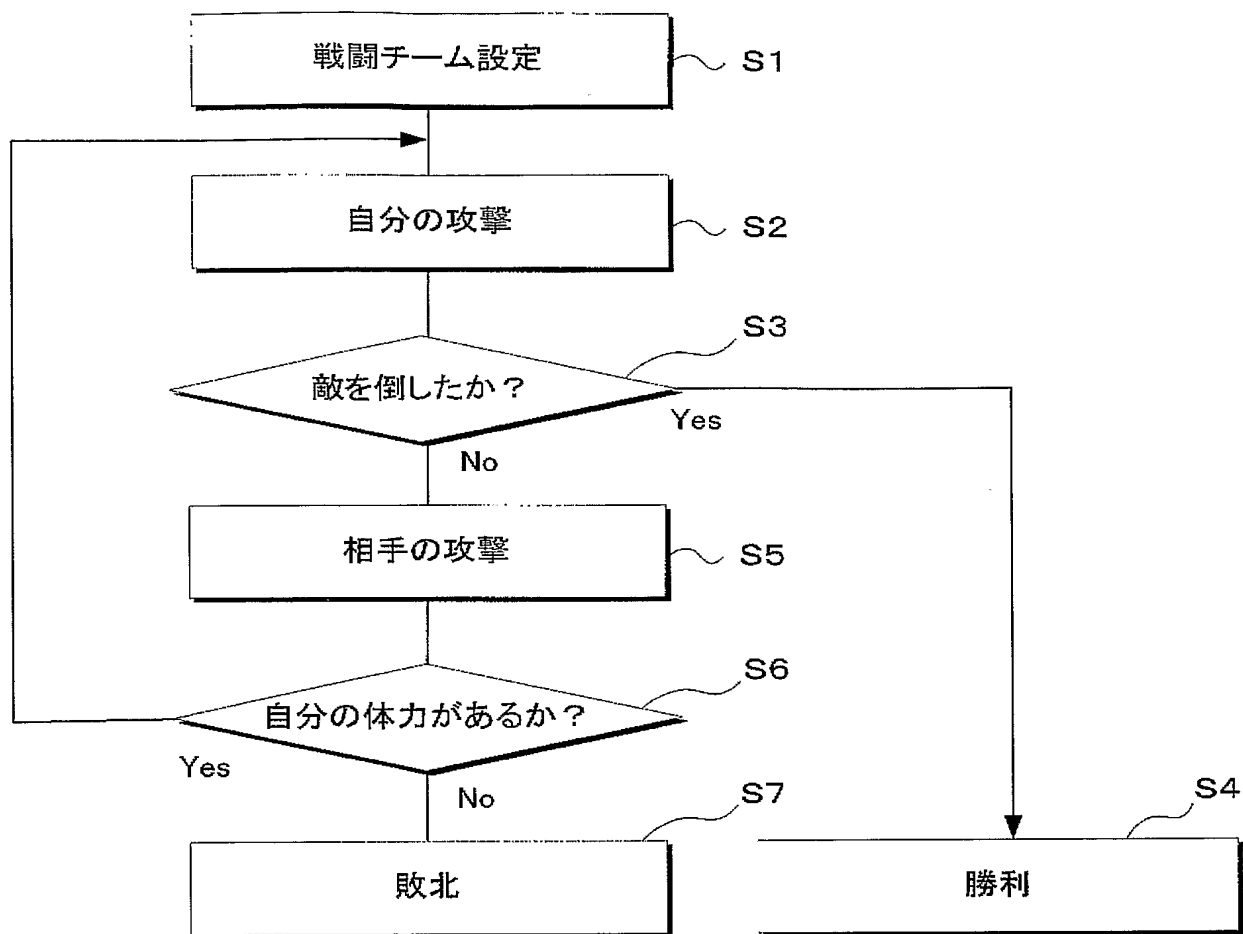
【図 5】



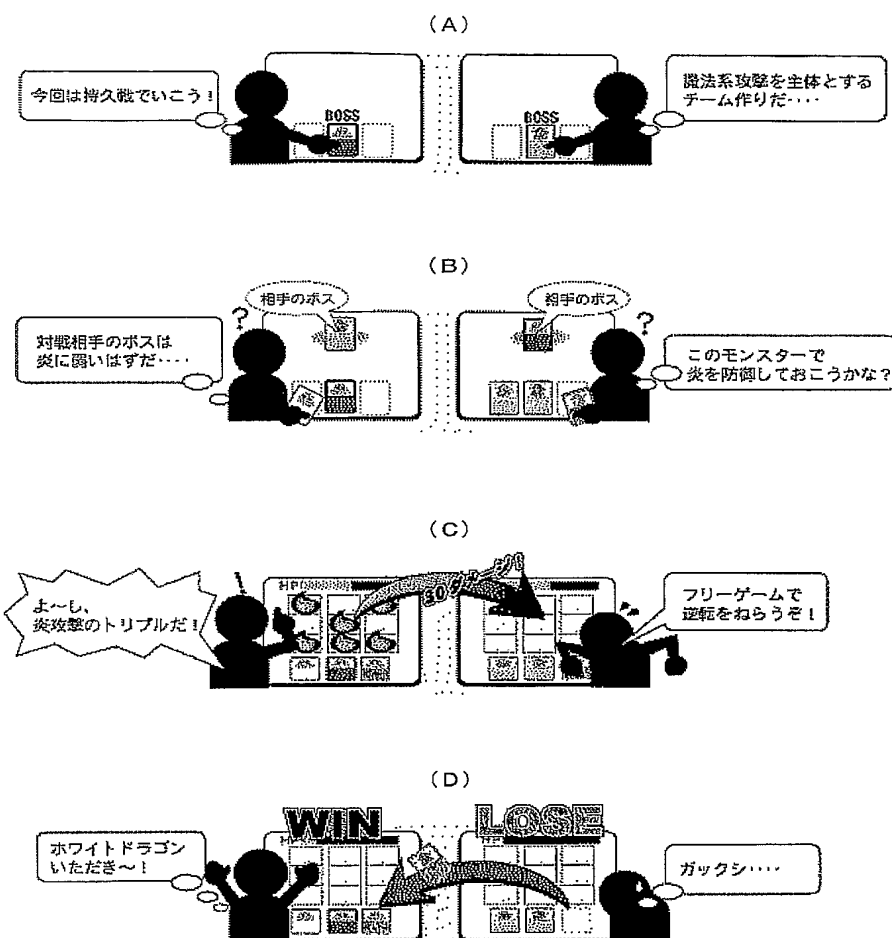
【図 6】


























【図 7】



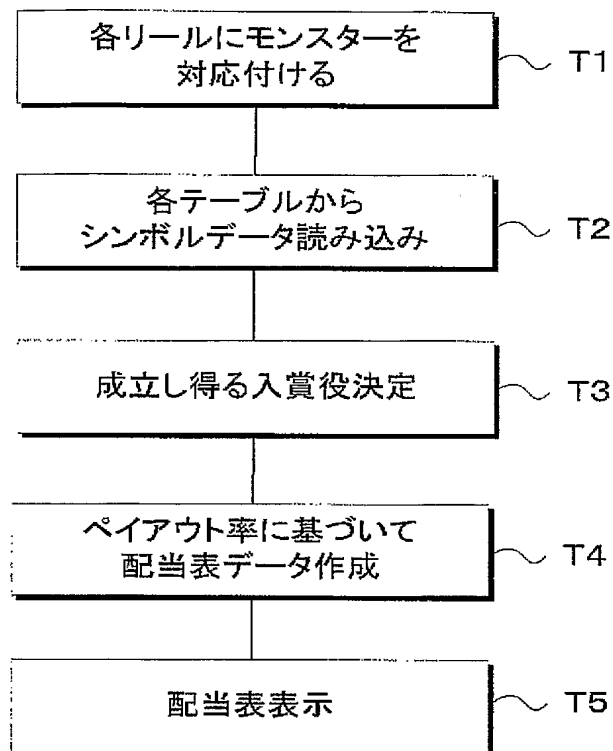
【図 8】



【図 9】

90	91	92
	AT. POWER	WIN
51a		
51b		
51c		
52a		
52b		
52c		
53a		
53b		
53c		
54		
56		FREEGAME
55		HP
59		SPECIAL AT.
		1
		11
		120
		2
		22
		—
		3
		—
		—
		5
		15
		+5

【図 10】



【書類名】 要約書

【要約】

【課題】 ゲーム毎に配当表の構成を変更すること。

【解決手段】 複数の表示領域を有し、シンボルの変動表示、または停止表示の各表示を行ない得る表示部と、表示領域に停止表示されるシンボルの組み合わせによりあらわされる複数の役のいずれかを遊技の度に抽選するための抽選テーブル、および抽選テーブルの各役の当選確率に応じた仮想リール群のデータを記憶する記憶部と、抽選テーブルに基づいて、少なくとも一つの役の入賞が成立したときの配当を表わす配当表データを作成する配当表データ作成部と、を備え、表示部は、抽選テーブルに対応する仮想リール群を各表示領域に表示し、遊技の進行に伴い抽選テーブルを用いた抽選結果に応じて変動表示、または停止表示を行なうと共に、作成された配当表データを用いて、配当表を画面表示する。

【選択図】 図9

特願 2 0 0 3 - 4 0 2 3 0 7

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号 [0 0 0 1 0 5 6 3 7]

1. 変更年月日	2 0 0 2 年 8 月 2 6 日
[変更理由]	住所変更
住 所	東京都千代田区丸の内 2 丁目 4 番 1 号
氏 名	コナミ株式会社